SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

Aprile 2011 sarà ricordato per il ritorno, in grande stile, di un classico dei videogiochi. Classico per le novità che ha introdotto ma anche per l'enorme impatto mediatico che ha avuto, riassunto in una sola parola: violenza. Ebbene sì, **Sub-Zero** & compagni sono tornati in scena, con l'immancabile truculenza e ironia che li hanno caratterizzati fin dal primo episodio. Non sappiamo se faranno ancora scalpore ma una cosa è certa: **Mortal Kombat** è di nuovo tra noi!

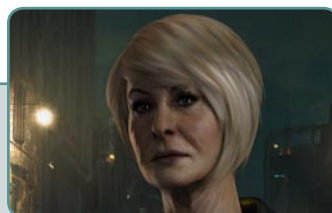
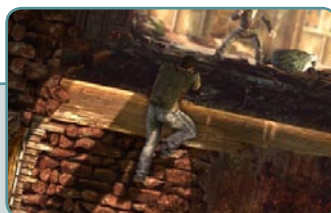
CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

LA CONSOLE IN TRE DIMENSIONI CONQUISTA L'EUROPA E SEGNA UN NUOVO PRIMATO!

NINTENDO 3DS: E' DA RECORD!

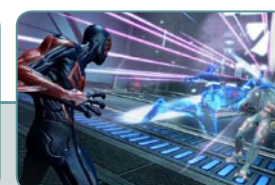
Era prevedibile: il Nintendo 3DS è da record. La casa di Osaka mette a segno un nuovo primato, raggiungendo nei primi due giorni di lancio il ragguardevole risultato di 303.000 unità vendute in tutta Europa. Si tratta del più alto numero di console portatili Nintendo scelte dagli utenti in un solo weekend. Ovviamente il successo non può prescindere dalla caratteristica principale della piattaforma, ovviamente il **3D** senza necessità di utilizzare occhiali dedicati, ma anche da una line-up di nomi noti, come i **porting** di **Street Fighter IV** e **Pilotwings**. Ora non resta che attendere la risposta di **SONY**...

NAUGHTY DOG STUDIA ASSASSIN'S CREED PER IL NUOVO CAPITOLO DEDICATO A NATHAN DRAKE!

UNCHARTED 3 E IL MULTIPLAYER...

Nonostante l'acclamata serie di Uncharted si basi principalmente su una imponente e ben sviluppata modalità storia, a detta di **Naughty Dog** il multiplayer di **Uncharted 3: Drake's Deception** potrebbe diventare un vero e proprio punto di riferimento per il **multiplayer** della **PS3**. Un'operazione impegnativa, che ha richiesto lo studio approfondito di titoli multigiocatore che nascono però come avventura, da **Assassin's Creed: Brotherhood** a **Red Dead Redemption**. Ovviamente la modalità in singolo resterà la vera punta di diamante del titolo: prepariamoci ad esplorare il deserto di **Rub al-Kahli**...

SIETE PRONTI A SPARARE NUOVAMENTE IN BULLET TIME?

MAX PAYNE E' ANCORA VIVO...

Dopo tanto silenzio, finalmente si torna a parlare di Max Payne 3. La produzione è realizzata da quattro differenti studi di **Rockstar** (Vancouver, New England, Toronto e Londra), che cercheranno di proporre un'esperienza estremamente realistica, con scenari completamente distruttibili. Il nuovo motore grafico è stato rivisto e corretto per l'occasione, mentre vi saranno le cut scene in stile fumetto e l'immancabile **bullet time**. Sarà una nuova hit del 2011?

UNA NUOVA CATASTROFE MINACCIA L'UOMO RAGNO!

IL RITORNO DI SPIDERM-MAN!

Dopo Spider-man: Shattered Dimensions, Beenox è pronta per riproporre una nuova avventura del celebre **Uomo Ragno**! In **Spider-man: Edge of Time** una pericolosa anomalia temporale causerà nientemeno che la morte prematura di **Peter Parker**; di fronte a questa minaccia **Amazing Spider-man** e **Spider-man 2099** saranno costretti a collaborare per sventare la minaccia... Il titolo è previsto per il prossimo autunno sulle console domestiche!

DAN SUTTON SVELA DETTAGLI SUL NUOVO CAPITOLO!

RED FACTION SENZA FRENI...

Si ritorna a parlare di Red Faction: Armageddon, attraverso le parole di Dan Sutton, Production Lead del progetto. Il nuovo capitolo si baserà su un motore fisico che consetirà al giocatore di "*distruggere tutto ciò che apparirà sullo schermo*". Poco spazio a valutazioni etiche (il crollo degli edifici in **Guerrilla** era stato limato perché poteva apparire ingiusto): in **Armageddon** sarà dunque possibile abbattere qualsiasi cosa. Insomma, preparatevi ad un giugno rovente!

FLASH NEWS

DUKE NUKEM RITARDA!

Dopo una gestazione durata anni, Gearbox ha annunciato che **Duke Nukem Forever** sarà rilasciato a giugno... ma sarà poi vero?

KOJIMA PASSA DI LIVELLO!

Hideo Kojima, creatore di Metal Gear Solid, è stato promosso a vicepresidente di **Konami** a fianco di **Shinji Enomoto**. Complimenti!

DARKSPORE E' VICINO...

E' stata chiusa dopo quindici giorni la beta di Darkspore, action RPG di **EA**. Adesso non resta che attendere il rilascio, fissato al 28 aprile!

F1 2011 A SETTEMBRE...

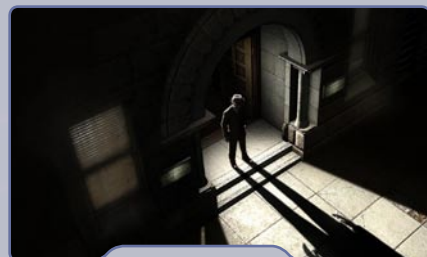
Dopo il successo ottenuto con F1 2010, Codemasters si appresta a sviluppare il capitolo successivo, previsto per il 23 settembre!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ROCKSTAR / GENERE: AVVENTURA / USCITA: 20 - 05 - 2011

L. A. NOIRE

ANTEPRIMA completa

A cura di: Lorenzo Pace

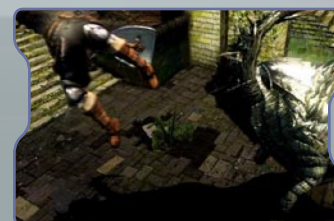
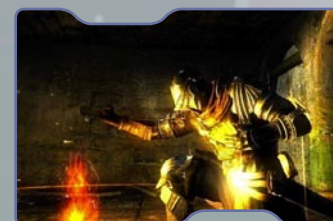
Già dalle prime immagini L.A. Noire si presenta come un titolo assolutamente nuovo. Rockstar ha creato un'ambientazione perfetta per un gioco in pieno stile anni '50. Ci troviamo a **Los Angeles** nell'immediato dopoguerra, nei panni di **Cole Phelps**, ex-marines in cerca di redenzione nella sua nuova carriera da investigatore. Eccoci quindi alle prese con molteplici **quest** da risolvere: non vi aspettate il solito concentrato d'azione condito dai classici sani proiettili, la sostanziale novità riguarda il sistema degli interrogatori; attraverso una serie di domande, potremo mettere alla prova l'affidabilità dei personaggi, utilizzando magari anche la forza. Per quanto riguarda invece il comparto tecnico, **Euphoria** e **RAGE** vi dicono niente? Preparatevi a straordinarie animazioni facciali, oltre alla ricostruzione fedele degli ambienti. Il prossimo 20 maggio potremo trovarci di fronte ad un capolavoro...

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: IGNITION / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: TBA 2011

EL SHADDAI

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

El Shaddai: Ascension of the Metatron presenterà un mondo molto simile al nostro dove la Gran Divinità in carica ha inviato sulla Terra i suoi angeli. Ma tali angeli, continuando a frequentare il mondo degli umani, ben presto se ne innamorarono più del necessario, arrivando a commettere numerosi peccati di natura non propriamente spirituale. Quindi questo Dio, mosso dall'ira, pensa di inviare la più biblica delle punizioni, ovvero un bel diluvio universale... A noi il compito di scendere sulla terra per catturare gli angeli ribelli e condurli a giudizio, evitando che il genere umano paghi per i loro peccati... Tutto sarà completamente onirico in un continuo gioco di luci ed ombre, strutturato in un level design decisamente complesso. Non ci resta che aspettare una data certa. Siete pronti a portare la giustizia divina nel mondo ?

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: NAMCO / GENERE: AZIONE RPG / DATA DI USCITA: TBA 2011

DARK SOULS

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

Molti possessori di PS3 quando hanno messo le mani su Demon's Souls, oltre a provare un GdR di elevatissima caratura, hanno sperimentato il vero concetto di "difficoltà".Il titolo presentava un livello di sfida talmente elevato da provocare un vero e proprio genocidio di pad scagliati verso pavimenti e/o pareti domestiche. Ed ecco che **FromSoftware** ha deciso di dargli un successore, **Dark Souls**, con l'intento di esportare il massacro dei pad anche in casa **Microsoft**, visto che il titolo sarà rilasciato persino su **XBox 360**. **Hidetaka Miyazaki** (direttore esecutivo) ha sentito il bisogno di affermare che *"questo gioco sarà ancora più difficile"*: insomma, puro e semplice terrorismo psicologico! Non ci resta che attendere il rilascio ufficiale!

REVIEWS SVILUPPO: CAPCOM / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

SUPER STREET FIGHTER IV 3D

NON CI SI STANCA MAI DI FARE A PUGNI...

RECENSIONE completa — A cura di: **Matteo 'Dokugakuji' Mangoni**

Spesso i porting per console portatili di titoli 'casalinghi' si sono rivelati delle versioni tagliate con contenuti ridotti. Se avevate paura che anche in questo caso le cose sarebbero andate così però vi sbagliavate di grosso... **Super Street Fighter IV 3D Edition** è una conversione solida e robusta, che porta sui piccoli schermi della neonata console di casa **Nintendo** tutte le modalità che hanno decretato il successo della versione originale. Il lavoro effettuato dal team di sviluppo è eccellente anche dal punto di vista tecnico, tanto che la grafica risulta simile a quella per **PS3** e **XBox 360**. L'unica pecca sono i fondali: completamente statici, semplificati per venire incontro alle ovvie mancanze dell'hardware. Il team di sviluppo ha poi introdotto una modalità chiamata **3D Versus**, in cui la telecamera si sposta alle spalle dei contendenti, per un effetto **3D** davvero notevole. Insomma, **Capcom** conferma la qualità del titolo, per un gioco che farà la felicità di tutti i fan del genere!

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo 3DS

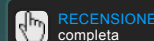
Voce	Voto	Commenti
Grafica	88	+ Fantastici i modelli poligonali! - Peccato per i fondali statici!
Giocabilità	78	+ Gameplay profondo... - ...ma controlli inizialmente ostici!
Sonoro	80	+ Comparto sonoro gradevole... + Sentire 'Hadoken' è un piacere!
Longevità	75	+ In linea con i titoli del genere... - ...e quindi non elevatissima!

GLOBALE 82

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: SLIGHTLY MAD STUDIOS / PUBLISHER: EA / GENERE: GUIDA / GIOCATORI: 1

SHIFT 2: UNLEASHED

LA VELOCIT'A E' L'UNICA COSA CHE CONTA...

RECENSIONE completa — A cura di: **Mattia Giangrandi**

La saga di Need for Speed negli anni ha saputo affascinare milioni di videogiocatori. Purtroppo la serie non ha potuto garantire una certa continuità a livello qualitativo, fino al coinvolgimento di diversi team di sviluppo che hanno realizzato molteplici successi, tra cui **Need for Speed Shift** da parte di **Slightly Mad Studios**. A circa due anni di distanza arriva dunque il suo seguito, **Shift 2: Unleashed**, che ci trascina all'interno di un mondo di corse automobilistiche accurato ed appagante. All'interno del gioco sono presenti le più classiche delle modalità: carriera, gara veloce, garage e online. Iniziata la carriera e terminato il video introduttivo impareremo le basi del gioco con un circuito di prova dopodiché potremo selezionare attraverso un apposito menu tutti i settaggi comprendenti aiuti in pista e livello di difficoltà dell'IA avversaria (decisamente molto ben caratterizzata in questo nuovo capitolo). In termini di giocabilità non propone niente di sconvolgente nell'ambito dei simulatori di guida. Tecnicamente parlando **Shift 2: Unleashed** presenta un motore grafico di ottima fattura, interessanti anche le visuali interne. Ottime le texture delle auto e buoni anche i dettagli ambientali. Consigliato ai fan di **Need for Speed** o a chi cerca un buon simulatore di guida su **PC** e **console**.

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3, XBox 360

Voce	Voto	Commenti
Grafica	85	+ Comparto grafico ottimo! + Buone le texture!
Giocabilità	90	+ Simulazione realistica... + ...ed appassionante!
Sonoro	85	+ Effetti sonori all'altezza... + ... e localizzazione in italiano!
Longevità	90	+ In singolo c'è la carriera... + ... e in multi sfide senza fine!

GLOBALE 88

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

SHOGUN 2: TOTAL WAR

SANGUE, COMPLOTTI E TRADIMENTI...

RECENSIONE completa

A cura di: **Nicolò 'Th0rek' Azzolini**

Finalmente ci siamo. Shogun 2: Total War è uscito sugli scaffali di tutto il mondo con il preciso obiettivo di imporsi come miglior videogioco strategico dell'anno. In sede di anteprima, erano state messe in luce le notevoli potenzialità del titolo e le molte innovazioni promesse. Mettendo le mani sul prodotto finale, ci si è accorti di come ogni promessa sia stata mantenuta ed è stato possibile constatare l'effettivo salto qualitativo di questo nuovo capitolo. Affilate dunque le katane e infilatevi le armature, aspiranti **Shogun**, stiamo per addentrarci in quello che è a buon diritto il miglior titolo della saga e una delle più approfondite produzioni strategiche a sfondo storico mai prodotte.

La campagna principale si svolgerà nel corso degli anni turbolenti del feudalesimo giapponese, in quello che viene definito periodo **Sengoku jidai**, '*tempo delle nazioni in guerra*'. Il giocatore dovrà prendere il comando di uno dei dieci clan maggiori con il compito di guidarlo alla ricerca di prestigio: l'obiettivo finale è far promuovere il proprio Daimyo (una delle cariche più prestigiose, corrispondente al capo clan), facendolo incoronare nuovo **Shogun**. Per fare ciò dovrete conquistare la città di Kyoto sconfiggendo il clan dell'attuale shogunato..

Le meccaniche di gioco sono rimaste quelle di sempre con una mappa a turni per la parte strategica e una tattica per i combattimenti in tempo reale, nel mix perfetto che ha saputo consacrare questa saga nell'olimpo degli strategici. Focalizziamoci perciò sui cambiamenti e le innovazioni. La prima cosa da dire riguarda l'accessibilità. L'interfaccia di gioco ha subito un lavoro di restyling e di rifinitura: è stata infatti migliorata e ottimizzata, così da apparire minimale ma funzionale allo stesso tempo: avrete tutto sotto controllo senza un'interfaccia eccessivamente invasiva. Ogni comando è ora molto più immediato e permette ai veterani così come ai nuovi arrivati di padroneggiare il sistema in relativamente poco tempo.

Anche il gameplay è stato affinato e reso più accessibile. Sono stati introdotti ad esempio dei pratici **skill tree**, che permettono un approccio più immediato e aggiungono quel pizzico di varietà in più; li ritroviamo ad esempio nell'ambito delle ricerche e dei personaggi.

La cura posta dalla **Creative Assembly** nel ricreare l'atmosfera orientale è ammirevole. Le schermate di caricamento esibiscono fieramente rappresentazioni artistiche degne di un dipinto di **Hokusai** o di un qualsiasi altro pittore giapponese. Per completare il quadro tecnico parliamo della colonna sonora a tema, davvero perfetta, che trasuda orientalità da tutti i pori. Cosa chiedere di più da un gioco quasi perfetto in ogni campo? Se siete appassionati di storia e di strategici, lasciarvelo sfuggire potrebbe essere il vostro sbaglio più grande.

IN ESCLUSIVA PER:
PC

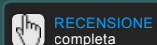
COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

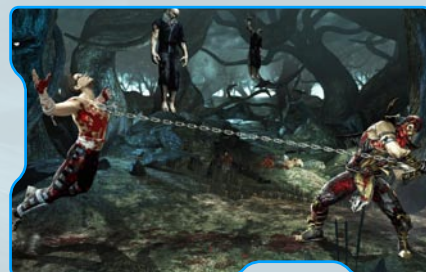
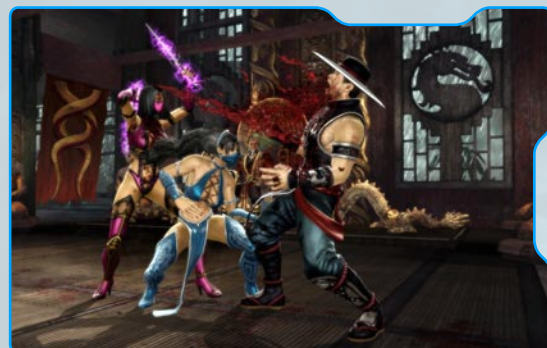
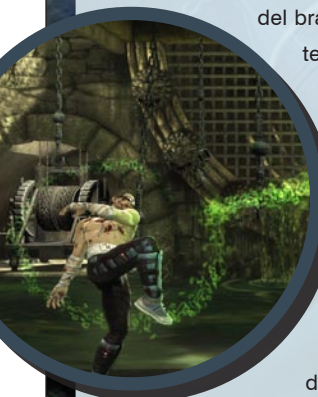
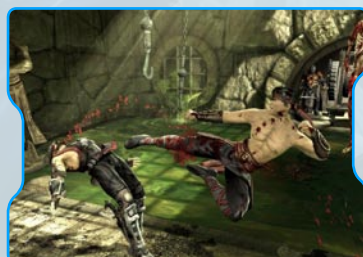
Voce	Voto	Note
Grafica	85	+ Ottima sotto tutti i punti di vista! + Un piacere per gli occhi!
Giocabilità	95	+ Gameplay migliorato... + ...per rasentare la perfezione!
Sonoro	90	+ Colonna sonora immersiva! + Buono il doppiaggio!
Longevità	90	+ Divertente e rigiocabile! + E funziona in multiplayer!

GLOBALE
90

SITO WEB

MORTAL KOMBAT

RITORNO DIROMPENTE PER ED BOON E SOCI!

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Ci sono poche saghe che sono riuscite a far parlare di sé come Mortal Kombat, al di là delle proprie caratteristiche peculiari di gioco. Fin dal lancio del brand, la creatura di **Ed Boon** aveva scatenato un vespaio di critiche come mai si erano viste nel mondo dei videogame, a causa della violenza presente. Ora arriva questo reboot della serie e il primo impatto è come ritornare in una cara dolce casa... o meglio una vecchia sala delle torture. La storia inizia con il **Dio del Tuono Raiden**, cosciente che la battaglia con il male è ormai compromessa: decide per questo di tornare indietro nel tempo per cambiare il corso degli eventi del primo **Mortal Kombat**. A livello di **roster** il gioco non propone nessuna figura inedita della serie (tranne **Kratos** su **PS3**), ma tanti personaggi storici tra i più popolari ed apprezzati. Ognuno di essi possiede una propria storyline oltre che uno stile di combattimento personalizzato, senza dimenticare la possibilità di eseguire ben due fatality personalizzate per ogni lottatore. Sotto l'aspetto tecnico il nuovo **Mortal Kombat** è sorprendentemente valido. **Netherealm** propone una grafica dei modelli poligonali decisamente valida ed una fisica di gioco all'avanguardia sotto ogni aspetto. Particolar plauso va fatto alle mosse speciale denominate **X-Ray** che mettono in evidenza la devastazione dei colpi che infliggeremo al nostro avversario, con visioni di ossa, organi che si danneggiano, un chicca tecnica decisamente ingegnosa ma dalla alta spettacolarità. Il comparto sonoro del gioco è senza dubbio ben realizzato, con doppiaggio molto carismatico da parte di tutti i personaggi del gioco ed una colonna sonoro tema con la serie. E' un nuovo entusiasmante inizio: **Mortal Kombat** è probabilmente uno dei picchiaduro migliori di questa generazione e la miglior cosa che un fan della serie potesse sperare!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

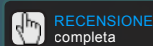
COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	90	+ Modelli di gioco curatissimi! + Valida e accattivante!
Giocabilità	91	+ Immediato... + ...ma anche complesso!
Sonoro	89	+ Soundtrack nostalgica... + ...e non è un male!
Longevità	93	+ Singleplayer biblico... + Multiplayer davvero ben pensato

GLOBALE **91**

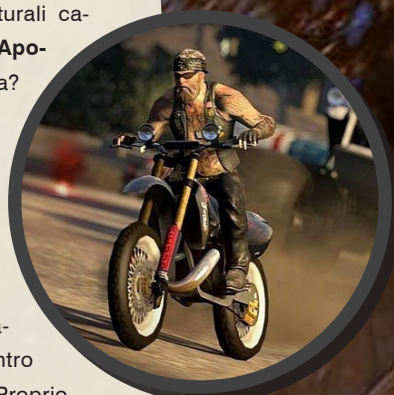
SITO WEB

MOTORSTORM: APOCALYPSE

CORSE CLANDESTINE... PER LA FINE DEL MONDO!

RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Nato come racing game arcade di riferimento per l'utenza PlayStation 3, il brand targato **SCEA** ha saputo conquistare fin dai primi episodi la sua discreta fetta di pubblico, a suon di titoli ben sviluppati e sicuramente divertenti. Questo **Apocalypse** sembra non voler essere da meno portando con sé solo alcune modifiche sotto il profilo del **gameplay**, concentrandosi soprattutto sul cambio geografico sopra il quale si abbatteranno i disastrosi eventi naturali caratteristici di questo nuovo capitolo. La furia di **Motorstorm: Apocalypse** si è abbattuta sulla **PS3**, sarete in grado di fronteggiarla?

Scenario di questo nuovo **Motorstorm** sarà la **West Coast**, luogo scelto per rappresentare le evoluzioni dei mezzi in gara e le impressionanti calamità naturali a cui andranno incontro i partecipanti delle corse. Proprio così, la storia rappresentata in questo **Apocalypse** ci porterà a fare la conoscenza di tipi bizzarri... chi nelle condizioni rappresentate avrebbe voglia di organizzare corse su automobili e motociclette? Ma accantoniamo l'aspetto narrativo del gioco concentriamoci sulle sue caratteristiche principali...

Motorstorm: Apocalypse si avvicina molto al recente **Split Second** targato **Disney Interactive**, dove anche in quel caso eravamo messi al cospetto di eventi naturali che durante la gara condizionavano l'andamento delle vetture in corsa modificando drasticamente l'ambiente circostante. **Apocalypse** non è da meno e propone al giocatore calamità naturali davvero impressionanti e in grado di coinvolgere l'utente sopra ogni immaginazione. Violenti terremoti, tsunami

devastanti, tornadi di incredibile potenza, saranno li pronti a condizionare le nostre gare e a sconvolgere l'ambiente circostante. Dovremo quindi vedercela con calamità che serviranno da pretesto per darci l'occasione di sfruttare percorsi alternativi, osservare il cambiamento del posto colpito e godere degli effetti grafici proposti.

Le vetture presenti in **Motorstorm: Apocalypse** (per la precisione saranno disponibili ben 13 classi) si adattano a tutti i gusti: auto da corsa, mezzi pesanti e moto saranno il parco dei divertimenti sul quale poter attingere a piene mani. La manovrabilità delle vetture è chiaramente di stampo arcade e il loro comportamento sui tracciati sviluppati risulterà decisamente surreale e poco affine ai canoni della simulazione.

Graficamente presenta un comparto scenico caratterizzato da alti e bassi; le strutture sullo sfondo della città riprodotta risultano poco convincenti, mentre gli effetti ambientali e gli elementi immediatamente vicini alla pista sono stati sviluppati con gusto. Sotto il profilo audio siamo alla presenza di una buona caratterizzazione musicale e di un discreto doppiaggio. La storia principale poteva essere approfondita, tuttavia in soccorso di questa carenza giunge il comparto online, strutturato davvero bene. Obiettivo centrato dunque, anche se alcune parti potevano essere ulteriormente migliorate!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

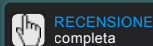
COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

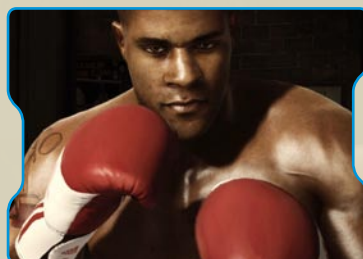
Grafica	80	+ Scenari ben studiati... - Elementi dello sfondo trascurati!
Giocabilità	85	+ Divertente, frenetico... - ...ma a volte è caotico!
Sonoro	80	+ Buone le musiche! + Idem gli effetti audio!
Longevità	85	+ In singolo appassiona... + ...ma il multiplayer è da urlo!

GLOBALE **80**

SITO WEB

FIGHT NIGHT CHAMPION

RITORNA LA GRANDE BOXE... MA SU CONSOLE!

RECENSIONE completa A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**

Che cos'è la boxe? La boxe o pugilato, come viene chiamato da noi italiani, è uno sport di combattimento che si pratica all'interno del ring, ovvero uno spazio di gioco quadrato circondato da corde. Quello che forse non saprete è che **Electronic Arts** si è occupata di portare sulle nostre console un videogioco incentrato sulla boxe con tutta la sua carica di energia e di violenza. **Fight Night Champion**, quinto capitolo della serie, si propone come innovatore soprattutto per la nuova interessante modalità che lo accompagna: il **Champion Mode**. Appena iniziato il gioco, infatti, prenderemo il controllo di **Andre Bishop**, pugile professionista che si ritroverà sul lastrico dopo aver effettuato scelte sbagliate che hanno condizionato l'andamento della sua vita. Il suo obiettivo? Riscattarsi e diventare il campione mondiale dei pesi massimi. Aiutato dal suo fido allenatore **Gus Carrisi**, **Andre** dovrà partire dai bassifondi per arrivare al top del pugilato. Ma sulla sua strada incontrerà **Isaac Frost**, un pugile senza scrupoli, nessuna sconfitta e numerosi KO... La storia della modalità **Champion Mode** verrà raccontata attraverso cutscene in computer grafica dall'ottima qualità, disponibili purtroppo solo in lingua inglese. Parlando del gameplay, **Fight Night Champion** propone un concept che rasenta la perfezione, grazie all'introduzione del **Full Spectrum**, sistema di controllo che permette di effettuare attacchi all'avversario utilizzando la levetta analogica destra. Inizialmente complesso, questo tipo di controllo garantisce un risultato molto più appagante del normale, oltre a migliorare la precisione con cui potremo colpire l'avversario. **Fight Night Champion** è il gioco di boxe per eccellenza: giocabilità senza pari, grafica ottima, sonoro di livello e tante interessanti modalità. Se amate questo sport non potrete davvero farne a meno!

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3, iOS

Voto		Pro/Contro
Grafica	90	+ Eccellente! + Un vero ring a portata di pad!
Giocabilità	95	+ Rasenta la perfezione... + Complesso ma appagante!
Sonoro	80	+ Di alto livello! - Manca il doppiaggio italiano!
Longevità	90	+ Tante modalità... + ...e un solido comparto in multi!

GLOBALE 90

COMMENTA COLLABORA BUY NOW! SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 8

AC: LA SCOMPARSA DI DA VINCI

GLOBALE ▶▶▶ **7.7**
Per i fan... della Gioconda!

La Scomparsa di Da Vinci è un DLC riuscito con una discreta longevità (circa due ore e mezza) e con una trama ben implementata che riesce ad incuriosire il giocatore proiettandolo in classiche missioni a volte più difficili di quelle offerte dalla storia principale. Sul fronte del multiplayer si presenta come la più importante aggiunta finora rilasciata con l'implementazione di quattro personaggi e due modalità. Certo, una maggior durata dell'avventura, altre novità in termini di gameplay e un prezzo minore avrebbero reso il prodotto riuscito al 100%.

Publisher: Nintendo / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

POKÉMON VERSIONE BIANCA/NERA

GLOBALE ▶▶▶ **8.8**
Altri mostri a portar via...

Pokémon Versione Bianca/Nera è un ottimo episodio della serie che, seppure non presentando tante novità, lascerà numerosi giocatori incollati allo schermo del **DS** per parecchie ore. La grafica risulta migliorata, con città realizzate in **3D** e **Pokémon** non più statici ma animati in battaglia. Il gioco è un acquisto obbligatorio per tutti coloro che amano le avventure dei propri Pockét Monsters!

Publisher: Nintendo / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1

PILOTWINGS RESORT

GLOBALE ▶▶▶ **8.7**
Volere, volare e valere!

Pilotwings Resort è il giusto preludio per tutte le meraviglie che Nintendo pubblicherà da qui in avanti e un buon modo per capire davvero come l'effetto tridimensionale da alla visione complessiva quel qualcosa in più che non guasta mai. Tornare alle tipiche missioni che avevamo imparato a conoscere sul **Nintendo 64** e accendere i motori nella colorata isola di **Wuhu** porterà un nuovo slancio nella serie. Se non avete paura dell'altezza e il vostro sogno è librarvi tra i cieli azzurri questo è il gioco che stavate aspettando di vedere... di nuovo!

SPECIALE

GUARDIAN ROCK - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

QNAP PRESENTA TURBONAS: STORAGE... OVUNQUE!

Avere i propri files a completa disposizione... da qualunque postazione!

ARTICOLO completo

La possibilità di avere internet ovunque ha permesso lo sviluppo di prodotti in grado di permette la fruizione di dati personali anche lontano da casa o dalla nostra postazione da lavoro. I **NAS**, **Network Attached Storage,** non sono altro che piccoli computer dotati di un'interfaccia web molto accurata con hard disk interno in grado di archiviare i nostri lavori, film e immagini. **QNAP**, una delle principali aziende impegnate nella produzioni di questo tipo di dispositivi, ha rilasciato **TurboNAS TS-119P+**, equipaggiato con una CPU Marvell 6282 1.6GHz, 512MB di memoria DDR3, scheda di rete, porta eSATA e tre porte USB 2.0 per poter collegare pen drive e stampanti. Grazie inoltre al programma **MyCloudNAS** è inoltre possibile avere a portata di mano tutti i nostri file anche se siamo lontani dal nostro **NAS**, collegandosi da qualunque postazione e da qualunque parte del mondo, in pochi e semplici click.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

UN ANTIBATTERICO TOUCH SCREEN...

Arriva la pellicola per proteggersi dai microbi!

ARTICOLO completo

Proporta ha annunciato il "Proteggi Schermo Advanced Antibatterico", una particolare pellicola che protegge da microbi e germi, garantendo una protezione totale. Su alcuni test realizzati in laboratorio, si è appurato che microbi e germi presenti sui display possono facilmente passare dai 200.000 a 13 milioni in sole 24 ore; l'impiego della tecnologia Steritouch consente non solo prevenire ma anche eliminare del tutto quelli già esistenti. I Proteggi Schermi Antibatterici sono disponibili per iPad 2, iPhone, iPod touch, HTC Desire HD, BlackBerry Torch e Samsung Galaxy S II.

EXPLORER: E' 9!

Nuova versione in arrivo...

Nokia, ha deciso di rilasciare pubblicamente i codici sorgenti del sistema operativo mobile **Symbian**. Con questa mossa, nonostante la chiusura della **Symbian Foundation**, developer di tutto il mondo potranno continuare a sviluppare il sistema operativo. Nel secondo trimestre del 2010 Symbian è stato il sistema operativo che ha equipaggiato il 43,5% di tutti i telefoni cellulari venduti a livello mondiale. I tool di sviluppo e le guide sono disponibili sul sito di **Nokia**.

ARTICOLO completo

D5100: LA NUOVA REFLEX

Nikon presenta l'erede dela D5000, per foto... e filmati in 1080p!

ARTICOLO completo

Nikon aggiunge alla propria gamma di fotocamere reflex digitali la D5100, che prende il posto della famosa **D5000**. Caratterizzata da un nuovo schermo **LCD** ad angolazione variabile da 3 pollici (7,5 cm) ad alta risoluzione (circa 921.000 punti) con ampio angolo di visione, è dotata di sensore **CMOS** da 16,2 megapixel con gamma di sensibilità alla luce ISO da 100 a 6.400 che può raggiungere il valore di ISO 25.600 (Hi 2), per immagini con disturbo minimo. Per quanto riguarda la registrazione video, questo modello permette di salvare filmati con una risoluzione massima di 1080p, ovvero quella delle **TV Full HD**, con audio stereo, che possono essere visualizzati direttamente su uno schermo esterno grazie a un'uscita **HDMI**. Sarà disponibile a partire da questo mese ad un prezzo non ancora ufficializzato.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**

GTX590: ASUS ALLA MASSIMA VELOCITA'!

Basata su motore grafico Dual GPU, supporta 3 GB di memoria video...

ARTICOLO completo

La nuova scheda video ASUS GTX590 è un vero e proprio capolavoro, che va ad arricchire l'offerta **ASUS** per il segmento *enthusiast*. Con una frequenza del processore grafico a 612 MHz, **ASUS GTX590** è la più veloce scheda video basata su motore grafico **NVIDIA Dual GPU** mai realizzata. La nuova proposta firmata **ASUS** è in grado di assicurare prestazioni sino ad oggi mai raggiunte: dotata di ben 3 GB di memoria video di tipo GDDR5 interfacciata con ogni GPU a 384-bit, la garantisce un'ampiezza di banda particolarmente ampia, a tutto vantaggio, quindi, delle prestazioni globali del **PC**. Insomma, se cercate prestazioni... le avete trovate!

■ **Michele Ferrara**

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.CDACLAN.IT

Cdaclan.it è il sito ufficiale del multigaming clan Compagnia D'Assalto. Potrete trovare le informazioni sul team, sulle regole di reclutamento, nonché l'elenco completo dei giochi affrontati. Che aspettate? Se volete conoscere e confrontarvi con nuovi amici... questo è il posto giusto!

GAMEJOURNAL.ALTERVISTA.ORG

Gamejournal è un sito che presenta notizie e informazioni dedicate al mondo dei videogiochi. Potrete trovare numerosi articoli incentrati sulle principali piattaforme, anticipazioni, immagini e molto altro. Volete saperne di più? Allora non vi resta che visitarlo!

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

sendoid.com

Sendoid è un servizio online che ci permette di trasferire un file ad altro utente mediante link da condividere via email, chat, twitter ecc., con possibilità di utilizzare password. A differenza di molti altri servizi di hosting, **Sendoid** permette di inviare il file direttamente all'utente utilizzando il protocollo P2P senza l'upload su server. Da provare.

pica-pic.com

Pica-Pic è un originale sito che permette di giocare online con le console anni '80. **Pica Pic** ripropone un elenco di vecchi giochini elettronici, **Casio**, **Nintendo** ed altri, riproponendo per ognuno l'interfaccia grafica originale. E' sufficiente selezionare il gioco ed utilizzare il mouse o la tastiera del computer per rivivere tutto il feeling dell'epoca!

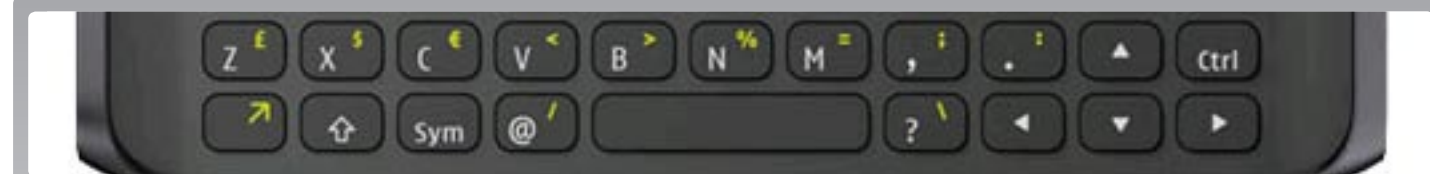
word2cleanhtml.com

Tool gratuito online per trasformare il contenuto di documenti **Word** in pagine **HTML**. E' sufficiente copiare ed incollare nel campo preposto i dati prelevati direttamente dal documento e cliccare un pulsante per generare la pagina: una soluzione utile soprattutto ai neofiti che si avvicinano per la prima volta alla realizzazione di siti!

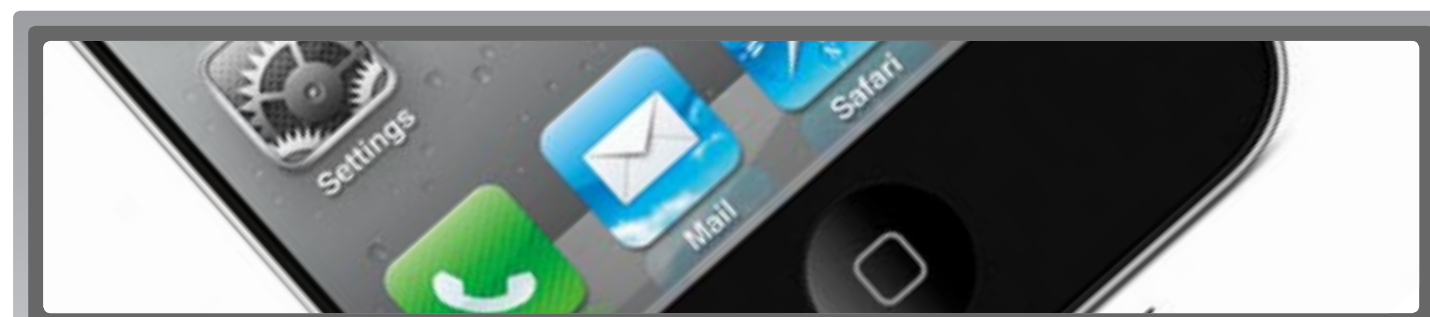
ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH

SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it — DGMag il magazine digitale

NOKIA E7: DISPLAY TOUCHSCREEN... MA CON TASTIERA QWERTY!

UNO SMARTPHONE PER PROFESSIONISTI... MA ANCHE PER CHI CERCA L'INTRATTENIMENTO!

Costa più 600 euro il nuovo smartphone Nokia E7 che presenta sistema operativo **Symbian**, display **touchscreen** e tastiera **qwerty** ed è dunque adatto sia per i professionisti che per quanti cercano un cellulare per l'intrattenimento. Lo schermo è un **AMOLED** capacitivo da 4 pollici con risoluzione pari a **640x360** pixel che supporta lo standard 16:9 nHD e pensato per meglio sfruttare le caratteristiche della fotocamera da 8 megapixel. A livello hardware va segnalata la presenza di un processore **ARM1136JF-S** da 680 MHz assistito da 256 MB di RAM, sul quale è installato il sistema operativo **Symbian3 OS** con memoria di 16GB espandibili grazie alla funzione **USB On-the-Go**. **Nokia E7** integra Wi-Fi 802.11 b/g/n, HSDPA 10.2, HSUPA 2.0 e Bluetooth 3.0 oltre al pacchetto completo di **Quickoffice dynamic premium**.

IPHONE 5: FOTOCAMERA DA 8 MEGAPIXEL?

Stringer lascia trapelare indizi sui sensori delle fotocamere...

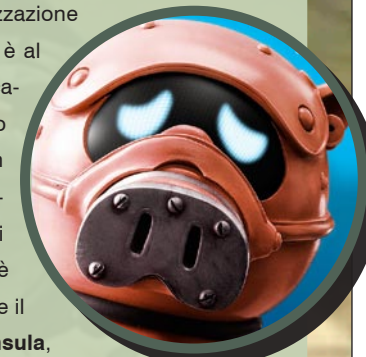
Continuano le indiscrezioni relative all'iPhone 5 che dovrebbe uscire al massimo entro settembre 2011 e di cui trapelano informazioni da prendere con le molle ma che sono comunque attendibili. Nel corso di un intervista organizzata dal **Wall Street Journal** con il **CEO** di **Sony**, **Howard Stringer** ha dichiarato che gli stabilimenti attivi per la produzione dei sensori delle fotocamere in Giappone hanno subito gravi danni a causa del terremoto che ha colpito il Paese e che le spedizioni per la **Apple** sicuramente verranno rinviate. Una dichiarazione indiretta, per affermare che i sensori che saranno adottati da **Apple** arriveranno direttamente dalla **Sony** e sembrano confermare le voci in circolazione secondo cui la **Apple** doterà l'iPhone 5 di una fotocamera da 8 megapixel...

YATTAMAN

IL ROBOT SORPRESA DELLA SETTIMANA!

RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Cari affezionati, questo mese ho preparato una vera primizia per palati sopraffini. Sì, perché andando a rovistare nei meandri del mio distributore di **DVD** di fiducia ho trovato qualcosa che è composta della stessa materia delle leggende metropolitane. Qualcosa che riesce a mescolare cultura pop, sfrenatamente pop, una ipercinetica carica umoristica e soprattutto, più di ogni altra cosa, un tuffo sfrenato nella memoria collettiva di tutti noi. E così che, senza volerlo, si entrava nel bislacco meccanismo delle **Time Bokan Series** : viaggi temporali che non venivano mai spiegati del tutto (colpa soprattutto di un adattamento svolto con cesoie e mannaie), robot buffi, animamorfi, misteriosi aliene e sexy cattivissime. Avete presente? Ed il porcellino sulla palma? Ed i mini robottini? E la sorpresa della settimana? Ecco appunto. Per cui potete immaginare qualche naturale reticenza nel venire a sapere che, a più di trent'anni di distanza, veniva prodotta una versione con attori in carne ed ossa della più celebre tra quelle serie: **Yattaman**. Certo, la presenza dietro la macchina da presa di **Takashi Miike**, il **Tarantino** d'Oriente, qualche garanzia in più la dava, ma il rischio che potesse tutto tramutarsi in una colossale burla parodistica c'era, ed era ben presente. Solo che, in questo caso, non ce n'é. **Yattaman** si prende sin troppo sul serio. La caratterizzazione di ogni personaggio, gli effetti sonori, i costumi, ogni dettaglio è al posto esatto dove dovrebbe essere. La produzione è impeccabile, le luci, i colori, tutto funziona. Ed il risultato è un prodotto fresco, calibrato per esplosioni misurate di ilarità e nostalgia. In fin dei conti si tratta di un *greatest hits* delle scene più memorabili di tutta la serie, rimontate in un lungometraggio con attori in carne ed ossa ed una scenografia più incredibile del vero. C'è tutto, il trio **Drombo** che si prodiga in truffe bislacca per racimolare il denaro necessario a costruire il robot della settimana, **Boiacchi**, **Tonsula**, una mitologica supersexy **Miss Dronio**. E poi il duo **Yatta**, il negozio di giocattoli, il tonico, **Yattacan** e **Yattaking**. Se si tratta di una madeleine *Proustiana*, ne è di sicuro la versione iper zuccherina con crema al ribes. Non c'è nulla, neppure un fotogramma che non vada in questa pellicola. La vicinanza alle fonti è quasi imbarazzante: dai titoli di testa a quelli di coda tutto è pervaso da un curioso effetto nostalgia. La storia è arcinota, il misterioso dottor **Dokrobei** si avvale dell'aiuto del trio **Drombo** per recuperare i frammenti della pietra **Dokroston** e diventare il Re dei Ladri. Solamente il duo **Yattaman**, con l'ausilio di **Yattacan** e di tutti gli altri robot ostacolerà il loro strampalato cammino. La sceneggiatura, pur necessariamente compressa, è fedele sin nei dettagli. Il solo rammarico è che una pellicola del genere entri nel mercato italiano praticamente in sordina. Tanto di cappello al recupero filologico, ma gustarselo al cinema avrebbe di sicuro amplificato tutto. Ma in fondo, forse, è proprio così che un piccolo capolavoro va gustato. Lontano da occhi indiscreti a ridere a crepapelle, un po' **Boiacchi**, un po' **Tonsula**, 100% Otaku. Punto. ■

SOLIPSIST

IL MANUALE SCRITTO DA DAVID DONANCHIE...

RECENSIONE completa A cura di: **Zhulldzin Thunderwood**

Il mondo che hai attorno non è altro che un illusione, l'unione delle convinzioni di chi ci abita... Solo alcune persone al mondo sono in grado di alterare la realtà: i **Solipsisti**, ovvero i personaggi che i giocatori andranno a impersonare. Chiarmente avendo il potere di alterare la realtà un **Solipsista** potrebbe facilmente mutare il mondo che ha attorno per renderlo identico alla sua visione... purtroppo (o per fortuna) per lui la cosa non è così semplice, a causa della presenza delle **Limitazioni** e delle **Ossessioni**. Mentre le ossessioni sono i pensieri più divaganti del solipsista, le limitazioni sono ciò che lo ancora alla realtà e che lo rende a tutti gli effetti ancora "parte del mondo". Il sistema di gioco si basa esclusivamente su valori numerici di Ossessioni e Limitazioni e non prevede quindi in nessuna fase l'utilizzo di dadi dei quali, a dire il vero, non si sente molto la mancanza. **Solipsist è** un buon prodotto, anche se la sessioni di gioco risultano forse un po' difficili da gestire soprattutto per il giocatore, che si trova in mano un personaggio con uno scopo molto distante dal "far procedere una trama". Ma è anche una "sfida" narrativamente parlando, e a chi piace raccontare storie con forti tensioni nei personaggi che spesso sviano dal tema centrale troverà in questo gioco pane per i suoi denti.

LORD OF THE RINGS: CG

ARTICOLO completo A cura di: Nadir1

Questo mese parliamo non di un GdR: bensì di un Gioco di Carte. Se vi state chiedendo come mai, sappiate che le risposte sono molte... innanzi tutto, si tratta di un **Card Game** dedicato ad un tema e ad una ambientazione estremamente cara a moltissimi appassionati di **RPG**, ovvero, **Il Signore degli Anelli**. Inoltre, benché non vi siano componenti prettamente narrative, si tratta di un insolito gioco collaborativo e dal formato non collezionabile, che ha fatto molto parlare di sé fin dai primi annunci della sua uscita. Annunciato la scorsa estate, adesso arrivano finalmente le informazioni sulla sua uscita in italiano, prevista per Marzo sotto l'etichetta **Stratelibri**, lo storico editore che ha pubblicato **GIRSA**. Il titolo del gioco sarà **Il Signore degli Anelli - Gioco di Carte** e avrà un prezzo al pubblico di 39,90 euro. Se siete fan di **Tolkien**, preparatevi a sfidare i vostri avversari...

EDEN: L'INGANNO

ARTICOLO completo A cura di Nadir1

Ci arrivano segnalazioni di molte novità per Eden l'Inganno, il gioco di ruolo vincitore di una menzione speciale all'ultima edizione del **Best of Show di Lucca Games 2010**. Da poche settimane è online il nuovo sito della **9th Circle Games**, totalmente rivisto per facilitarne la navigabilità e dare il giusto risalto alle iniziative. Ed è stato dato nuovo spazio ad Eden: l'Inganno, con una Art Gallery più ricca, che comprende anche le illustrazioni dei lavori in Work In Progress e una corposa pagina di **download**, da cui è possibile scaricare la prima di una lunga serie di avventure, nonché il kit del Megisto, con regole aggiuntive e accessori di gioco. Niente male!

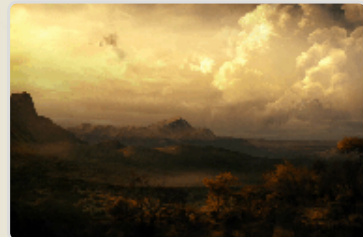
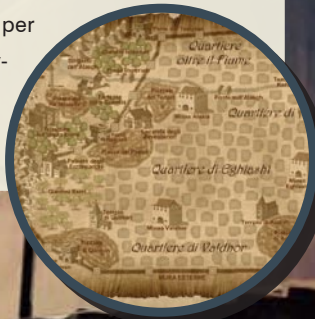
SPECIALE In collaborazione con: GDR-ONLINE.com GIOCHI DI RUOLO ONLINE

> DAL WEB < OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

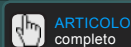
ALASGHJARD

BENVENUTI NEL MONDO DI TAYLEN!

RECENSIONE completa — A cura dello Staff di **GDR-Online.com**

Ascoltate o viandanti, queste parole di un semplice bardo errante... Ascoltate cosa vi vado a narrare prima di varcare i cancelli di Alasghjard... Il tessuto stesso del Cosmo è mutato. Verità a lungo celate sono state rivelate; e ciò che prima era certo ora non lo è più: con il crollo di **Andor**, un nuovo **Impero** ha visto la luce. Un Impero retto nel segno degli **Dei Creatori**, un Impero unito e diviso al tempo stesso... Grandi regni in decadenza, un passato glorioso e forte... E ora, **Taylen**, il Continente, il **Pianeta prescelto dagli Dei**, si trova a lottare per la sua stessa sopravvivenza. E' tempo di mettere da parte le differenze e combattere uniti le minacce che giungono dai Piani Esterni: grandi eroi o semplici popolani, razze mortali ed immortali, antiche e nuove, Chierici, Paladini, Ladri, Assassini, Maghi e Guerrieri e molti altri ancora di ogni razza e di ogni culto, uniti nell'epica lotta per la salvezza di tutti, uniti sotto le bandiere del **Sacro Impero di Taylen**! Unisciti anche tu a questo mondo! Vivi epiche avventure, incontra eroi e demoni, sovrani e popolani! Vivi al fianco di indomiti cavalieri, unisciti a potenti maghi, aggregati ai culti tradizionali o diffondi segretamente l´eresia. La lotta per la salvezza di Taylen è iniziata. E tu, quale parte sceglierai?

SITO WEB Clicca Qui

MORTAL KOMBAT.... A MILANO!

LA PRESENTAZIONE UFFICIALE DI WARNER BROS!

ARTICOLO completo

A cura di Federico 'ilFed250' Baglivo

Le aspettative legate al nuovo Mortal Kombat sono state altissime e, nella giornata di Martedì 22 Marzo, abbiamo avuto la possibilità di provare in maniera più approfondita il titolo, partecipando alla presentazione organizzata da **Warner Bros. Games** nei suoi studi di Milano. All'evento, a cui hanno partecipato anche **Hans Lo** ed **Erin Piepergerdes**, rispettivamente **Senior Producer** e **Associate Producer** di **NetherRealm Studios**, si è parlato di un po' di tutto: dalle modalità di gioco presenti in questo nuovo capitolo alle **Fatality**, dalle differenze con il precedente **Mortal Kombat Vs. DC Universe** al motivo per cui questo episodio della serie perde la classica numerazione progressiva e toglie il numero alla fine del titolo, rappresentando un vero e proprio *reboot* per la serie. "*It's not a Game For Kids!*" ci dice serio **Erin Piepergerdes**. Ed effettivamente, vedendo **la Fatality** operata ai danni del suo **Liu Kang** da parte di **Noob Saibot**, controllato da **Hans Lo**, non possiamo che dargli ragione. **Noob** inizia la sua cruenta **Fatality** assieme alla sua ombra, prendendo ciascuno una gamba e tirando nel verso contrario, come se fosse il gioco del tiro alla fune. Il risultato? Il malcapitato **Liu Kang** inizia a dividersi in due, perdendo via via i vari organi interni, per poi restare in bella mostra come se fosse un pezzo di carne di macelleria... Non è un gioco per bambini, dunque, e il bollino **PEGI 18+**. Novità molto interessante è il **Tag-Mode**, una modalità molto frenetica che permette il veloce intercambiarsi dei **Kombattenti** nell'arena, con la possibilità di inanellare combo su combo ed annichilire l'avversario... e giocabile fino a 4 persone, anche in locale! Ma i riflettori sono puntati sulla **Challenge Tower**: 300 missioni, ognuna delle quali metterà in palio un certo quantitativo di monete che andranno spese nella **Cripta**, altro gradito ritorno all'interno del titolo. Per quanto riguarda i contenuti scaricabili, gli sviluppatori non ci hanno voluto dire molto ma hanno assicurato che andranno contro tendenza, evitando di far pagare fior di soldi solo per avere dei costumi colorati diversamente. Alcuni dei **DLC** comprenderanno delle **Move Sets Complete** e nuove **Fatality**. Passando al versante 3D Stereoscopico, **Mortal Kombat** rappresenterà, almeno per la versione **PS3**, il primo picchiaduro a supportare questa modalità. Concludendo, possiamo affermare come **NetherRealm Studios** abbia voluto tagliare col passato recente e donare il prodotto definitivo ai fan, andando a rispolverare la vecchia formula del titolo che lo ha reso un blockbuster del mondo videoludico.

SPECIALE In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE UNO SPARATUTTO ATTESO IN ANTEPRIMA!

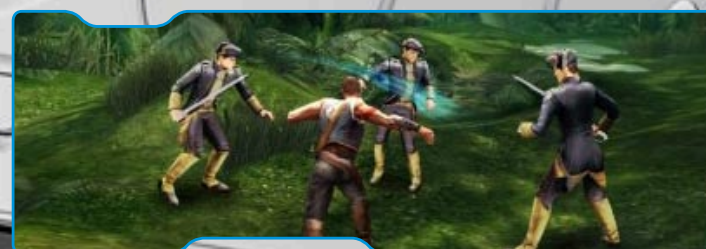
BACK STAB

SU XPERIA PLAY UN NUOVO ACTION IN 3D...

RECENSIONE completa A cura dello staff di **GameStorm.it**

Gameloft sta collaborando con Sony Ericsson nello sviluppo di Black Stab, titolo di azione e avventura per Xperia PLAY. Ambientato in un'isola caraibica del diciottesimo secolo, **BackStab** è un'epica storia di vendetta. L'eroe, **Henry Blake**, è stato falsamente accusato di tradimento e per questo viene imprigionato. Ovviamente la trama si dipana sui classici cliché del genere e **Blake** farà ricorso a tutti i mezzi per cercare rivincita contro i suoi carcerieri inglesi. Con un **gameplay** ricco di azione e avventura, **Backstab** offre un'ambientazione **3D** in cui è possibile muoversi liberamente. Il gioco include sistemi di combattimento dinamico e di contro-attacchi mentre le missioni offrono quesiti secondari e altre attività tra cui duelli e gare. Insomma, nulla di nuovo per **SONY**, che con **God Of War** ha saputo portare nuovo interesse nei titoli d'azione e avventura anche nelle console portatili. Secondo quanto riportato nel comunicato ufficiale, oltre al gioco**Gameloft** disporrà di un catalogo di dieci titoli al lancio di **Xperia PLAY** e due tra questi, **Asphalt 6: Adrenaline** e **Star Battalion**, saranno già presenti nel dispositivo. **Backstab** sarà disponibile a partire dal secondo trimestre del 2011.

RETRO

1997 SVILUPPO: BANDAI / PUBLISHER: BANDAI / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

DRAGONBALL FINAL BOUT

QUANDO IL 3D INVADEVA LE ONDE KAMEHAMEHA!

RECENSIONE completa

A cura di: **Marco "Marco Gioletta" Gioletta**

Dragon Ball è un nome che non ha bisogno di alcun tipo di presentazione. Il fumetto di Goku e soci, partorito dalla fervida mente di **Akira Toriyama** nell'ormai lontano 1984, ha goduto di un'eccezionale successo a livello globale, tanto da divenire il manga più venduto del pianeta. Questo successo è stato alimentato dalla grande diffusione delle serie animata. Come spesso accade, tanto successo ha spinto **Bandai** a traghettare **Goku** e compagni nel mondo dei videogiochi. Il risultato è stata una lunga serie di giochi (quasi sempre picchiaduro) realizzati prevalentemente su SNES e quasi tutti di qualità terribile. Non sono sfuggiti alla regola nemmeno i primi giochi per **PSX**, **Dragon Ball Ultimate Battle 22** e **Dragon Ball Legends**. Veniamo così a parlare di **Dragonball Final Bout**, prima versione poligonale dedicata alla serie, uscito nel 1997. Ancora una volta, il gioco si configura come un picchiaduro ad incontri uno contro uno. Il titolo si presenta piuttosto bene, con un'intro animata realizzata con gli stessi disegni dell'anime, in grado di riproporre in pieno le atmosfere del manga e gasare a dovere i fan. Purtroppo, quest'intro si rivelerà presto la parte meglio realizzata dell'intero gioco. Il disappunto inizia non appena entrati nel menù principale: le modalità di gioco sono soltanto quattro: *Giocatore singolo*, *Versus*, *Torneo* e *Build Up*. Una delusione ancora maggiore è provocata dalla presenza di soli otto lottatori selezionabili, tratti prevalentemente da **Dragon ball Z** con tre protagonisti di GT (**Goku** bambino, **Pan** e **Trunks**). A questi personaggi possono esserne aggiunti altri una volta completato il gioco, oppure tramite l'inserimento di cheat, ma essi non sono altro che versioni differenti di personaggi già selezionabili. Il solo **Goku** ha quattro versioni, ovvero le sue trasformazioni in **Super Sayan** che si differenziano solo per alcune combo. Graficamente si presenta davvero male. Gli sfondi sono piatti, anonimi e scialbi. Un po' meglio i personaggi, i cui modelli, sebbene piuttosto cubettosi, risultano tutto sommato gradevoli e discretamente particolareggiati. Lo stesso non si può dire delle animazioni, davvero lente e scattose. Il sonoro riesce fortunatamente a piazzarsi su livelli discreti, con musiche orecchiabili e piuttosto d'atmosfera. Degni di nota i due brani che accompagnano il finale del gioco, entrambi buoni. I difetti peggiori si riscontrano una volta impugnato il pad: il sistema di controllo di questo gioco è atroce. I personaggi si muovono ad una lentezza davvero spasmodica e tra la pressione di un tasto e la conseguente azione passa un intervallo di circa mezzo secondo, cosa che rende le partite davvero penose e frustranti. In definitiva, questo gioco va a collocarsi tra la sfilza di picchiaduro mediocri ispirati a **Dragon Ball** e segna una delle tante tappe del martirio che i videogiocatori appassionati del **manga** di Toriyama hanno dovuto sopportare fino all'uscita della serie **Budokai**.

GAME *E' PRESENTE SU OLTRE 800 SITI WEB!*

Clicca qui per scoprirli e aggiungere il tuo spazio

*Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)